



KoW: Invasions barbares



Contact : ajhsv91@gmail.com

1) Composition des unités.....	3
2) Règles des personnages	3
3) Règles des tirailleurs	3
4) Règles spéciales	4
Agile.....	4
Chameaux.....	4
Charge fracassante (+n).....	4
Eléphant.....	4
Elite.....	4
Francisque	4
Force écrasante (+n).....	4
Mur de bouclier	4
Noble	4
Plumbata.....	4
Tir de masse	5
Tireurs émérites	5
Tir nomade.....	5
Tir et portée des armes	5
Tortue	5
Volonté de fer.....	5
5) Listes d'armées romaines ou barbares début de période	6
Infanterie romaine	6
Cavalerie romaine.....	7
Infanterie barbare.....	7
Cavalerie barbare.....	8
6) Liste d'armée Sassanide.....	8

1) Composition des unités

Toutes les unités du jeu sont représentées par un socle de 80 mm de largeur par 40 mm de profondeur (ou deux socles de 40 mm carré côte à côte). A titre d'indication, les unités d'infanterie romaines sont composées de deux rangs de 8 figurines, les unités d'infanterie barbares d'un peu plus de figurines que les romains. Les unités de tirailleurs sont composées de huit à dix figurines. Les unités de cavalerie formées sont composées de huit à dix figurines, celles en tirailleurs de six figurines. Une unité d'éléphants (liste sassanide) est composée de trois éléphants sur un socle de 80mm par 40 mm. Le nombre de figurines n'a pas en soit d'effet sur le jeu.

Les chefs sont représentés sur des socles ronds de 25 mm de diamètre. Le général en chef de l'armée est représenté sur un socle rond de 40 mm de diamètre.

2) Règles des personnages

Les personnages ne peuvent rejoindre un combat qu'au côté d'une troupe qui est elle-même engagée au corps à corps. Si le joueur souhaite engager son personnage, il l'amène au contact de son unité elle-même au contact de l'ennemi (sur l'arrière par exemple) et annonce que son personnage s'engage en première ligne aux côtés de ses hommes. Les joueurs peuvent sélectionner un personnage par tranche de 1000 points d'armée.

Le personnage apporte alors un bonus de dés au combat supplémentaires (**Cc de 0 à 5**) et ne peut pas être pris pour cible directement. Toutefois, lors du tour suivant, si l'unité à laquelle est attaché le personnage est contactée au combat et qu'elle subit des pertes, l'adversaire jette un dé 6 par perte qu'il a réussi à infliger à cette unité. Si deux 6 ou plus sont obtenus alors le personnage est immédiatement retiré comme perte. Cette valeur de combat est indiquée.

En parallèle, les personnages ont une influence sur le moral et la cohésion de leur armée. Les généraux peuvent tenter d'annuler des pertes sur des unités amies présentes à 6 pouces dans la phase de tir grâce à leur charisme (**Ch de 0 à 4**). Le joueur jette un nombre de dés correspondant à la valeur de charisme du personnage, chaque résultat de 4+ permet de retirer une perte à une unité amie ciblée non engagée au combat.

L'un des personnages est désigné comme le **général en chef** de l'armée. Ce dernier peut, dans un **rayon de 10 cm** de la figurine, faire **relancer le jet de moral** à son adversaire mais doit accepter le second résultat. Les personnages se déplacent de 40 cm, qu'ils soient représentés par un cavalier ou à pied.

Il existe trois niveaux de personnage pour les armées romaines ou barbares. Ces derniers appelleront comme bon leur semble leur équivalent germanique aux personnages suivant !:

Personnage	cc	ch	pts
Foedus principes barbaris	4	0	75
Comes primi ordinis	0	2	75
Dux bellorum	4	2	150
Magister militum	0	4	150

3) Règles des tirailleurs

Les tirailleurs sont toujours considérés comme agiles pour le mouvement et n'ont aucune pénalité pour un mouvement de recul ou latéral. Les tirailleurs ne sont jamais en désordre et peuvent donc toujours faire usage de leurs armes de tir. Enfin, les tirailleurs sont traités comme des personnages indépendants et une unité qui les détruit en combat pour effectuer une percée pour contacter une nouvelle unité.

4) Règles spéciales

Agile

Une unité agile peut effectuer gratuitement deux pivots, contrairement à la règle de base, l'unité a cependant un malus au tir après un mouvement.

Chameaux

Une unité de cavalerie qui charge une unité de chameaux voit ses attaques divisées par deux.

Charge fracassante (+n)

Toutes les touches infligées au corps-à-corps lors d'une charge (et non d'une contre-charge) par cette unité gagnent un modificateur de +(n) sur leurs jets pour blesser. Toutefois, l'unité perd ce bonus pendant les charges gênées.

Eléphant

Quand une unité d'éléphants devient ébranlée, elle devient immédiatement incontrôlable. Jeter un dé 6. De 1 à 3 l'unité d'éléphants se dirige vers l'unité (amie ou ennemie) la plus proche en arrière s'il est en combat, ou à l'opposé du tir le cas échéant. Sur un 4, l'unité part sur sa gauche, sur un 5 l'unité part sur sa droite, sur un 6 elle part droit devant elle (dans ce cas elle continue à combattre si elle engagée dans un corps à corps). Une unité de cavalerie qui charge une unité d'éléphants voit ses attaques divisées par deux et ne reçoit aucun bonus. Une unité d'éléphants est considérée comme un personnage indépendant. Une unité d'éléphants qui combat des tirailleurs voit ses attaques divisées par deux.

Elite

Une unité avec cette règle spéciale peut relancer les 1 obtenus sur son jet de dés lors d'un combat.

Francisque

Une unité équipée de francisque peut effectuer un tir préliminaire sur sa cible en chargeant sans aucun modificateur (voir ses caractéristiques).

Force écrasante (+n)

Une unité avec cette règle spéciale gagne un modificateur de +(n) au jet de dés pour blesser.

Mur de bouclier

Une unité qui a cette règle spéciale peut décider de se mettre en formation mur de bouclier si elle ne bouge pas pendant sa phase de mouvement (placer un marqueur adéquat). Tous les tirs dirigés contre cette unité auront un malus de -1 pour blesser. Une unité en mur de bouclier qui est chargée inflige également un malus de -1 pour blesser au combat. Toutefois, une fois en désordre (après une phase de combat), l'unité perd sa formation de mur de bouclier.

Noble

Même quand elle est ébranlée, cette unité peut déclarer une contre-charge.

Plumbata

Lorsqu'une unité avec cette règle spéciale est chargée, elle peut réaliser un jet de tir de défense sans modificateurs (voir ses caractéristiques), sauf si elle se trouve en désordre.

Tir de masse

Les unités avec cette règle spéciale peuvent tirer par-dessus une unité amie si leur socle est en contact celui de cette dernière. Toutefois, l'unité subit un malus de -1 pour tirer comme si elle avait bougé.

Tireurs émérites

L'unité avec cette règle spéciale peut relancer les 1 obtenus sur un jet de tir.

Tir nomade

L'unité peut effectuer un mouvement juste après avoir tiré. .

Tir et portée des armes

armes de tir	portée en cm	règles spéciales
arc	40	/
fronde	30	/
javelot	20	pas de pénalité pour tirer après un mouvement

Tortue

Certaines troupes d'élite romaines continuent d'appliquer les doctrines de combat qui ont forgé l'empire. Une unité peut se déclarer en tortue au début de sa phase de mouvement. Dans ce cas, elle ne peut qu'avancer droit devant elle, sans réaliser de marche forcée. En contrepartie, pendant la phase de tir adverse suivante, les tirs subissent un malus de -1 pour blesser cette unité.

Volonté de fer

L'unité peut faire relancer le jet de moral à son adversaire la concernant



5) Listes d'armées romaines ou barbares début de période

Ces listes sont prévues pour jouer tout particulièrement de la période des usurpateurs en Gaule à la suite de la grande invasion au début du Ve siècle à la chute de l'empire romain en occident à la fin de ce siècle. Cette période permet d'assembler des armées extrêmement hétérogènes (Sac de Rome en 410, les affaires en Gaule de Constantin III, Gerontius, Constance & Jovin ou encore les champs catalauniques etc.).

Les joueurs sont donc libres de composer leur armée comme bon leur semble. Ces listes peuvent servir également à représenter les conflits entre occident et orient (bataille des rivières froides 394) ou encore à opposer les forces romaines d'orient aux barbares (Andrinople en 378,) ou aux sassanides (Conflit entre Vahram V et Theodosius II).

Le joueur peut désigner une unité de son armée comme garde du corps du général en chef (**Bucellarii** ou **Comitatus pour les barbares**). Cette unité gagne la compétence **Elite** si elle ne l'avait pas déjà.

Infanterie romaine

	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
Limitanei	10	5+	/	3+	12	12/14	60
<i>règles</i>				mur de boucliers			
Auxilia Palatina	10	4+	6+	4+	12	13/15	120
<i>règles</i>				mur de boucliers, plumbata			
Pseudocomitatenses	10	3+	6+	4+	15	13/15	150
<i>règles</i>				mur de boucliers, plumbata			
Comitatenses	10	3+	6+	4+	15	14/16	180
<i>règles</i>				mur de boucliers, tortue, plumbata, noble			
Palatinae	10	3+	6+	4+	18	14/16	230
<i>règles</i>				mur de boucliers, tortue, plumbata, élite, volonté de fer, noble			
Sagitarii	12	6+	5+	3+	8	9/11	60
<i>règles</i>				Tirailleur, arc			
Funditores	12	6+	5+	3+	8	9/11	45
<i>règles</i>				tirailleur, fronde			
Excultatores	12	5+	5+	4+	8	10/11	60
<i>règles</i>				tirailleur, javelot			

Cavalerie romaine

Equites Dalmatae	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	20	5+	5+	3+	10	11/13	120
				tirailleur, javelot			
Equites Promoti	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	18	4+	/	4+	14	13/15	150
				agile, charge fracassante (+1)			
Equites Scutarii	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	16	3+	/	4+	14	13/15	180
				agile, charge fracassante (+1)			
Equites Scholae Palatinae	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	16	3+	/	4+	16	14/16	230
				agile, charge fracassante (+1), élite, volonté de fer			
Catafractarii	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	14	3+	/	5+	14	14/16	200
				charge fracassante (+2)			
Clibanarii Sagitarii (Orient)	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	14	5+	5+	5+	12	13/15	160
				arc, tir nomade			
Equites sagitarii (Orient)	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	20	6+	5+	3+	10	11/13	120
				tirailleur, arc			

Infanterie barbare

Francs	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	10	4+	6+	4+	15	14/16	150
				francisque, force écrasante (+1), noble			
Bandes germaniques	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	10	3+	/	4+	18	14/16	180
				force écrasante (+1), noble			
Nobles germaniques	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	10	3+	/	4+	18	16/18	230
				force écrasante (+1), noble, élite, volonté de fer			
Déserteurs romains Goth	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	10	3+	/	4+	15	14/16	180
				mur de bouclier, tortue, élite, noble			
Chasseurs germaniques	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	12	5+	5+	3+	8	10/11	60
				tirailleur, arc			
Frondeurs germaniques	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
<i>règles</i>	12	6+	5+	3+	8	9/11	45
				tirailleurs, fronde			

Cavalerie barbare

	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
Cavaliers germaniques	18	4+	/	4+	14	13/15	150
<i>règles</i>	agile, charge fracassante (+1)						
Archers huns	20	5+	5+	3+	12	11/13	160
<i>règles</i>	tirailleur, tireur émérite, tir nomade, arc						
Nobles huns	18	4+	5+	4+	12	13/15	200
<i>règles</i>	tireur émérite, arc, charge fracassante (+1)						
Lanciers Taïfales ou Alains	16	3+	/	4+	16	14/16	200
<i>règles</i>	agile, charge fracassante (+2)						
Cataphractes Sarmates	14	3+	/	5+	14	14/16	220
<i>règles</i>	charge fracassante (+2), élite						

6) Liste d'armée Sassanide

Il n'existe que deux types de personnages pour les perses sassanides :

Personnage	cc	ch	pts
Marzban	0	3	75
Eran Spahbod	0	4	100



Des unités d'infanterie perses peuvent utiliser la règle spéciale mur de boucliers. En effet, les sassanides utilisèrent de nouveau de large boucliers en osier comme pavois pour protéger leurs lanciers et leurs archers derrière ce mur de bouclier comme le faisaient les Achéménides. Le joueur peut désigner une unité de cavalerie de son armée comme garde du corps du général en chef (**régiment Savaran**). Cette unité gagne la compétence Elite si elle ne l'avait pas déjà.

	Vit	Mel	Tir	Def	Att	Mor	pts
Archers perses <i>règles</i>	12	6+	5+	3+	8	9/11	60
				Tirailleurs, arc			
Levée Paygan <i>règles</i>	10	5+	/	3+	12	12/14	60
				mur de boucliers			
Infanterie Daylami <i>règles</i>	10	4+	/	4+	15	13/15	120
				force écrasante (+1)			
Kamandaran <i>règles</i>	10	5+	5+	3+	12	13/15	120
				tireur émérite, tir de masse, arc			
Javeliniers Kurdes <i>règles</i>	12	6+	5+	3+	8	9/11	45
				tirailleurs			
Cavalerie légère <i>règles</i>	18	5+	5+	4+	12	11/13	160
				tirailleur, tireur émérite, tir nomade, arc, javelot			
Cataphractes <i>règles</i>	14	3+	/	5+	14	14/16	200
				charge fracassante (+2)			
Clibanaires légers <i>règles</i>	16	4+	5+	5+	14 (8)	14/16	200
				force écrasante (+1), arc (8)			
Clibanaires royaux <i>règles</i>	14	3+	/	5+	14	14/16	240
				charge fracassante (+2), force écrasante (+1), volonté de fer			
Eléphants indiens <i>Règles</i>	6	4+	5+	6+	16 (8)	14/16	300
				charge fracassante (+2), éléphant, javelots ou arc (8)			
Chameliers lakhmides <i>Règles</i>	7	4+	/	4+	14	13/15	160
				chameaux			